

総合・情報教育

著者	福田 晃
雑誌名	研究紀要 / 金沢大学人間社会学域学校教育学類附属小学校
巻	74
ページ	60-61
発行年	2021-03
URL	http://hdl.handle.net/2297/00062428



複式学級 総合的な学習の時間 学習指導案

場 所 複 式 1
指導者 福田 晃

単元名 近江町市場に子育て世代の地元客を呼び込もう！

(1) めざすコミュニケーションの姿

多様な考えをもつメンバー間でアプリアイデアをひとつにまとめようとする姿

(2) 本時のねらい

チームが取り上げた課題に即したアプリの具体的内容を考えることができる。

(思考力・判断力・表現力等)

(3) 学習の展開

時	学習のながれ	・手だて ◎評価 ★めざすコミュニケーションの姿にせまるための手だて
6	1. 前時の内容とゴールを確認する ・課題を解決するため「どんな内容にするか」を決めないとな。 ・前は話題がズレてしまったよ。 ＜取り上げた課題を解決するためには どんな内容のアプリにするとよいか＞	・話合いおよび話合いの評価に十分な時間確保するため、前時に課題を共有し、アプリアイデアに関する個人の考えをもった状態で授業を開始する。 ・話合い内容の質の評価意識をもたせるため、前時の話合いが不十分だったと判断した子供の理由を共有し、【話合いの原則】を意識させる。
4	2. 本時のルーブリックを考える ・まずは、Bを決めないとな。 ・Bは、「どんな内容のアプリか決めることができる」がいいな。	・グループ内での評価のズレを避けるため、子供と本時のルーブリックを設定する。
20	3. グループでアプリアイデアを話し合う ・「人混みで買い物しづらい」という課題を解決するために、混雑情報を表示させたいな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">自分たちの班では、～という課題を解決するために、〇〇をアプリにのせることにしたよ。</div>	★国語の時間に共有した【話合いの原則：引き出しテクニックの活用・話合いの可視化】に基づき、議論させる。 ・話合いの質を向上させるため、停滞しているグループには、状況を確認し、助言する。 ・話合い内容の質を継続的な評価を持続させるため、SKYMENU Cloudのポジショニング機能を用いて本日の話合いを評価する。
5	4. 自分たちの話し合いを評価する ・今日は進行を意識したからズレない話し合いができたよ。	◎チームが取り上げた課題に即したアプリの具体的内容を考えている。 (発言・ノート・ポジショニング)
5	5. 学習をふりかえる ・今日の授業で～ということが決まったよ。次回は今日あまり話を聞けなかった〇〇さんにも話を聞くよう心がけたいな。	・学びを客観的にとらえさせ、次時の授業の見通しをもたせるため、ルーブリックをもとに1段落に本時の学び、2段落に次の時間への展望を記述させる。

【実践のウリ】

2学期の総合では自分たちが近江町市場に買い物に行った中で困ったことを解決するアプリのアイデアを形にし、プログラミングコンテストに応募することにした。アプリづくりのステップ（①課題設定→②希望→③内容→④詳細の動き）に即して、グループごとに詳細を決めていった。その際には、「全員が納得する」ということを条件とし、それぞれのグループの話合いそのものを毎時間評価させた。自分たちのグループの話合いにおける課題を毎時間明確にしながらかつ時に生かす中で、話合いの質そのものに高まりが見られた。

【実践例】

本実践は、国語科の話すこと・聞くこと領域の授業（重点指導事項オ）と関連性をもたせた。国語科の授業では、教科書のモデル文ではなく、総合での実際のグループの発話記録を提示し、自分たちの話合いにおける問題点をもとに、①司会役を立てる、②テーマにつねに立ち返る、③メンバーの意見を引き出すという方法が必要であることを見いだした。その方法を意識しながら、実際にアプリの詳細について話し合っていく。また、グループでの話合いそのものを改善しながら、質を高めていくため、タブレット端末を用い、毎時間の話合いに関する満足度と理由を記録させ、変容を可視化できるようにした。

実際の話合い場面では、主張がはっきりしない際には、「っていうと？」や「どうして？」という相手の発言をさらに促す言葉かけが多く聞こえてきた。そして、その促しに対し、「だって、自分が市場のどこにいるか分からなかったし、今の自分の向きまでマップに表示されたらいいと思ったから。」と反応するような姿が多く見られた。メンバーそれぞれの考えや思いがはっきり見えていることもあり、他者の考えに納得しながら、比較的多くのグループで考えを収束していくことができたように思う。また、そのプロセスをふり返ることで、うまくまとまったグループもそうでないグループも次時に生かそうとしていた。

【成果】

コミュニケーションのあり方についてもふり返り、端末に可視化されていくことによって、話し合うことに関する自己の変容に気が付いていた。

発言権の強いメンバーがあらゆることを決めるのではなく、メンバー内で聞き合うことを大切にしながらアプリ内容を決めていくことができた。

【課題】

数回経験するだけで、話合いに関する技能が確実に身に付くわけではない。このような機会を継続的に位置付けていくことが大切だと考えている。

【資料】



資料1 アプリアイデアを出し合う



資料2 話合いの評価

